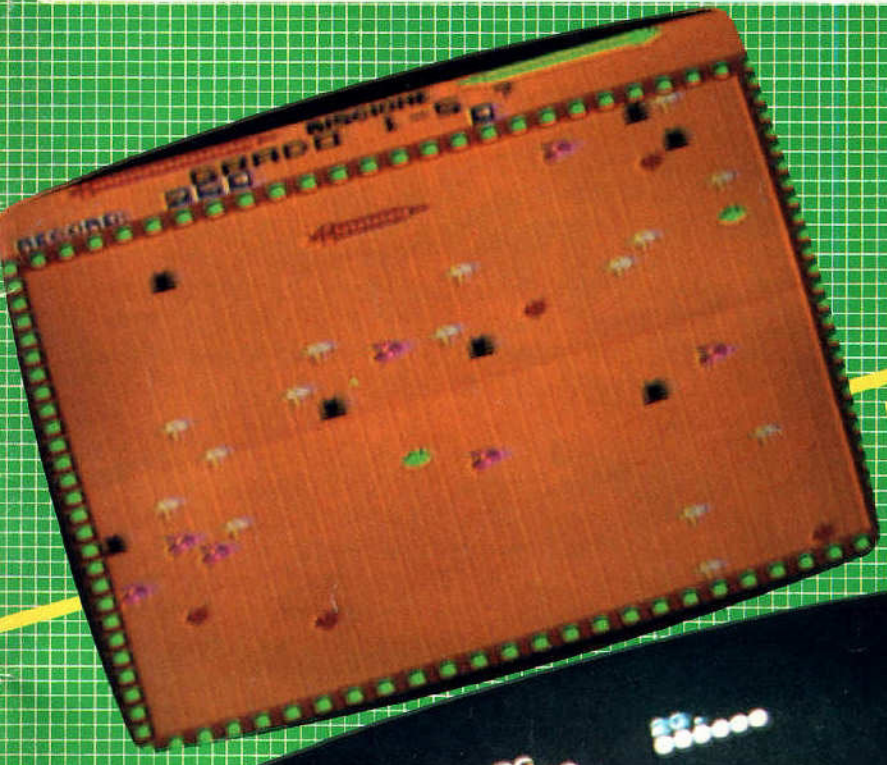
MENSILE - ANNO 2 - N. 16

PROGRAM

32 PAGINE
A COLORI



LA PRIMA
RIVISTA
CHE "GIRA"
SUL VIC 20
E SULLO
SPECTRUM

UNA CASSETTA
CON 10
VIDEOGIOCHI

MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI !!!

POTRETE VINCERE

da Lire 300.000 a 1 milione per gioco pubblicato

Lire 150.000 per il listato

"smanettoni"
del Vic 20 e dello Spectrum
è il vostro momento
COLLABORATE!

Per maggiori chiarimenti telefonate al 02/8361077

cassette e listati non pubblicati non verranno restituiti

Dir. Resp. Elvio Fantini
Edizione Società SIPE srl. - via Koristka, 8 - 20154 Milano
Registr. presso il Trib. di Milano N. 220 del 21-04-84 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Via G. Carcano 32; Milano - Stampa Grafika '78 - Pioltello

CARI AMICI,

siamo tornati con voi con una rivista cambiata quasi totalmente. Speriamo di farvi cosa gradita e siamo certi che con la vostra preferenza a Program dimostrerete ancora una volta di essere gente che sa il fatto proprio. Ve lo avevamo già preannunciato nel mese di luglio: da settembre avremmo fatto le cose in grande e difatti eccovi il vostro Program tutto nuovo, reimpostato nella grafica e nei contenuti. Dalle lettere che sono giunte copiose in redazione abbiamo capito che volevate oltre ai soliti giochi anche una rivista che fosse sempre più... scritta, con tanti articoli da divorare e con un mare di novità. Per tener dietro alle vostre richieste abbiamo stretto accordi con alcune tra le più importanti riviste straniere e difatti i risultati si vedono già da questo numero in cui vi proponiamo molte novità per i vostri due computer adoratissimi ma non soltanto per loro.

Nell'opera di rinnovamento della rivista abbiamo anche cambiato alcune parti fisse tipo le classifiche perché crediamo che sia sufficiente un breve elenco dei supergiochi del mese lasciando spazio ad altri argomenti di ancora maggiore interesse. I giochi sono quelli di sempre: il meglio della produzione mondiale in linea esclusiva per i nostri lettori, fatti con l'accuratezza di sempre e con l'abbandono degli inutili inglesismi. Orsù, siamo italiani ed è ora di ricordarselo anche sul computer.
In questo primo numero della nuova era diamo anche spazio editoriale alla vita dei club e alla maniera migliore di essere un Program manager. Crediamo che saprete apprezzare i suggerimenti che in questo e nel prossimo numero vi daremo.

Se avrete trovato che qualcosa in questo numero della rivista non è di vostro gradimento non mugugnate tra di voi. Prendete carta e penna e scriveteci continuando a mantenere vivo con noi un bellissimo dialogo che ci ha permesso di fare le più belle riviste del settore sinora sul mercato. Questo miracolo è avvenuto non perché noi siamo i più bravi su piazza ma perché bravi siete stati voi a scriverci indicandoci tutti quei cambiamenti che dovevamo fare per avere un prodotto sempre più vicino ai desideri dei propri lettori.

Grazie e buona lettura

Il Direttore

3 Come è cambiata la vostra rivista. Un mare di novità per renderla sempre più vicina ai desideri dei suoi tanti lettori.

6 Tristano - Runner

7 Panzer - Big Mirrors

8 Exit - Mooner

9 Tronix - Fifteen

10 Il Biscione - Omnibot

IN QUESTO NUMERO

11 News, news nient'altro che news. Tutto ciò che c'è di nuovo in Italia e all'estero nel campo degli home computer. Hardware e software a gogò.

14 Boulder Dash: il gioco del mese

16 La classifica e i nostri record

20 Questo mese in edicola potrete trovare...

22 La vita dei Program Club

25 Il contagiri per il vostro registratore anzianotto!

27 Vendo, compro, cerco, trovo

SULLA CASSETTA

VIC 20 LATO A

SPECTRUM LATO B

1
TRISTANO
Il cavaliere sfida il tiranno

1
RUNNER
Nove livelli di "sopravvivenza logica"

2
PANZER
Un epica battaglia

2
BIG MIRRORS
Specchi magici riflettenti

3
EXIT
Labirinti tridimensionali

3
MOONER
Atterraggio difficile sulla base lunare

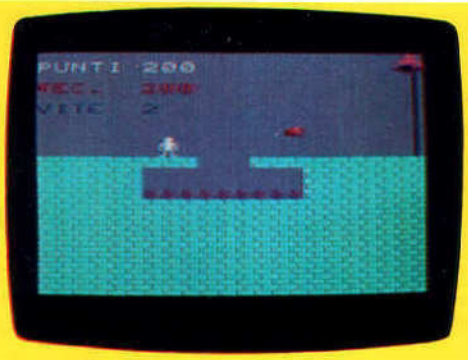
4
TRONIX
Fuga dai Robot assassini

4
FIFTEEN
Gioco a biliardo all'americana

5
IL BISCIONE
Nel recinto in cerca di cibo

5
OMNIBOT
Col laser decontaminatore di tossine

TRISTANO



VIC 20

Gioca all'avventura dell'audace cavaliere Tristano che per conquistar la mano della bella castellana è disposto ad affrontare le armate del tiranno.

JOYSTICK	
Z	sinistra
C	destra
SHIFT	salta

RUNNER

SPECTRUM

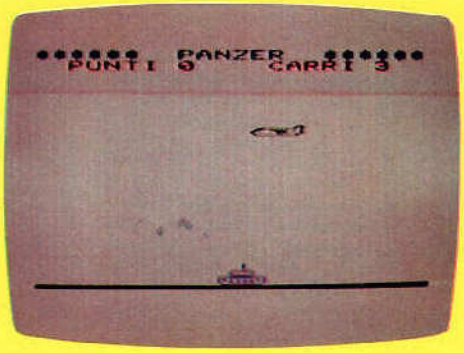
Vuoi salvare il tuo microprocessore? Cerca di evitare di essere deatomizzato fuggendo attraverso nove livelli di "sopravvivenza logica" mentre un chip-diavolo ti insegue.

6	sinistra
7	basso
8	alto
9	destra

CHE GIOCO E'

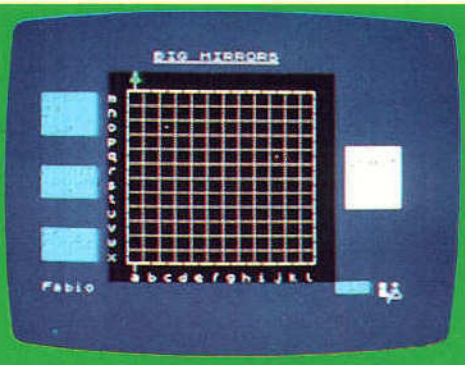
TASTI

PANZER



VIC 20

BIG MIRRORS



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Una epica battaglia ti vedrà impegnato alla guida di un potente Panzer corazzato contro le incalzanti forze aeree nemiche. Vince chi sa usare l'astuzia.

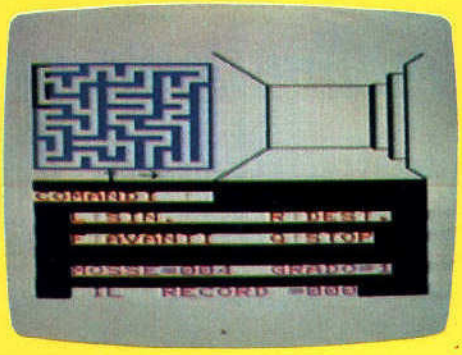
È un gioco di riflessi e di riflessioni. Gli specchi magici rimandano il segnale luminoso secondo un'inclinazione che tu puoi scegliere per guadagnare più punti possibile.

TASTI

Z	sinistra
X	destra
B	fuoco

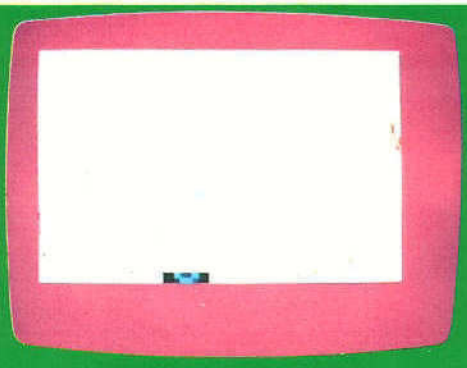
2	senso orario
9	senso antiorario
V	vedi tutti gli specchi
T	test
E	esci dal test
N	nuovo gioco

EXIT



VIC 20

MOONER



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Sperduto in enigmatici labirinti tridimensionali dovrai ritrovare la strada di casa. Per i bassi livelli potrai contare sull'aiuto di una mappa guida.

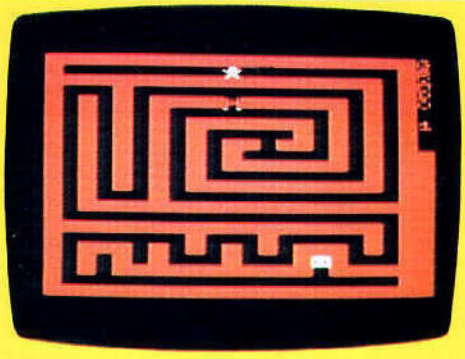
Il pilota spaziale deve atterrare sulla base lunare dove la forza di gravità è fortissima e rischia di farlo precipitare. Per atterrare deve centrare la capsula sul quadratino celeste.

TASTI

F	avanza
R	destra
L	sinistra
Q	abbandona

5	sinistra
7	aumenta altezza

TRONIX



VIC 20

CHE GIOCO E'

Nel castello magnetogirico del perfido Tronix avrai costantemente alle calcagna robot assassini che ti renderanno difficile raggiungere la via di scampo.

TASTI

JOYSTICK

F5	su
F7	giù
Z	sinistra
X	destra

FIFTEEN

SPECTRUM

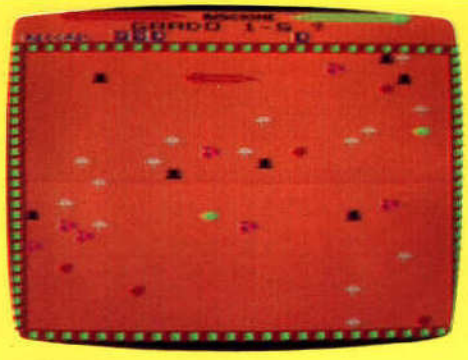
CHE GIOCO E'

Chi non ha mai giocato a biliardo alzi la mano. È il classico gioco con le palle (6) solo che qui si usa il sistema all'americana con le palle tutte da colpire. Demo dopo 15 secondi.

TASTI

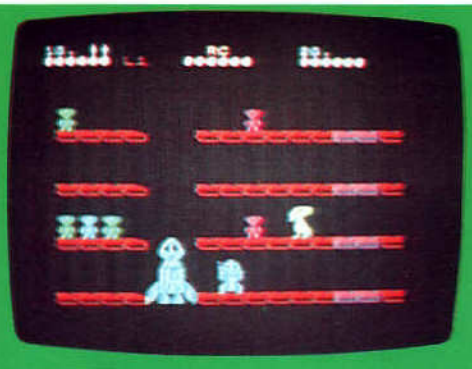
A	senso antiorario
S	senso orario
L	cambia velocità del colpo
ENTER	esegue il colpo

IL BISCIONE



VIC 20

OMNIBOT



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Senza urtare contro le pareti del recinto il povero Biscione dovrà cibarsi di tutto ciò che potrà trovare. Attento però ai funghi velenosi e alla coda.

Il campo spaziale è contaminato da una serie di tossine. Bisogna renderlo sterile andando in giro col laser decontaminatore e servendosi delle piattaforme colorate per salire.

TASTI

JOYSTICK	
F1	su
F3	giù
Z	sinistra
X	destra

JOYSTICK KEMPSTON	
da Y a P	alto
CAPS SHIFT	sinistra
Z	destra
0	pausa
da Z a B a SPACE	fuoco
da H a ENTER	basso
W	restart

NEWS NEWS NEWS

ARRIVA 1571 FAST DISK DRIVE

Dagli Stati Uniti sta arrivando al gran galoppo la novità dell'anno per quanto riguarda le memorie. Si tratta dell'unità disk drive 1571 destinata a far tramontare in pochissimo tempo il vecchio 1541. La sua velocità di lettura è "terrificante". Nei prossimi numeri vi daremo (appena le sapremo) le specifiche di lavoro. Per ora accontentatevi dell'annuncio!

SUPER SKETCH GRAFICA E COMPUTER

Fino ad ora, la creazione di una grafica computerizzata a colori è stata una faccenda costosa e complessa. Oggi però la tavoletta grafica Super Sketch è il mezzo alternativo che permette di creare una grafica video senza problemi ad un costo sorprendentemente basso.
Basta spostare il braccio di controllo come se fosse una matita per far sì che il Super Sketch riporti lo spostamento sullo schermo. In cima alla tavoletta ci sono quattro pulsanti addetti ad azionare le funzioni grafiche del software. La grafica si può creare a "mano libera" oppure "ricalcando" i disegni forniti con la tavoletta.
Rispetto ad altri prodotti indirizzati alla grafica computerizzata, il Super Sketch è molto più semplice da usare dei controlli a tastiera, è più versatile dei controlli a joystick, paddle o nouse.
Basta una breve dimostrazione per rendersi conto delle eccezionali caratteristiche del Super Sketch, e in effetti si tratta di un prodotto di eccezionale richiamo nei negozi, in quanto mette chiunque in grado di produrre della grafica con poche istruzioni o addirittura anche senza istruzioni.
Il package comprende un software su cassetta con un programma "utilizzo stampante" e un programma "disegnatore principiante". I menu sono quattro e di facile impiego: principale, pennellata, disegno ed esperto, con funzioni pennellata e disegno individualizzate. È possibile inserire un testo via tastiera, e i disegni ricalcati o tracciati sulla tavoletta vengono riprodotti in scala 1:1 sullo schermo. La grafica si può memorizzare su cassetta e riprodurre via stampante, ed esiste una funzione zoom.

FATEVI IL VOSTRO GIORNALE COL 64

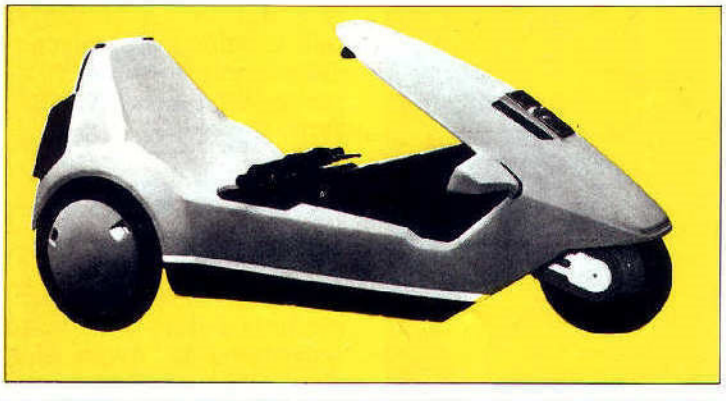
Un nuovo strepitoso programma è stato presentato recentemente negli Stati Uniti. Si tratta di un disco

NEWS NEWS NEWS

per il 64 che permette a qualsiasi persona dotata di un po' di buon gusto, di fantasia, abilità e pratica di 64 di costruirsi un quotidiano e di stamparselo con comodo. Il programma si chiama The Newsroom ed è stato preparato e messo in commercio dalla Springboard Software (7807 Creekbridge Circle, Minneapolis, Minnesota 55435). Esistono nel programma oltre 600 opzioni grafiche per creare qualsiasi immagine e articolo. Se poi disponete di un modem potete anche colloquiare ed inviare (o ricevere) immagini anche con gli altri 64 sparsi per il mondo. Il programma include un libretto d'istruzioni di 90 pagine.

CLIVE "VOLA" CON LA C5

Nonostante le grandi difficoltà di ordine economico Sir Clive conta di salvare la Sinclair anche grazie alla sua strepitosa C5, la vetturetta inglese messa in commercio nel Regno Unito a meno di un milione. Si tratta, come potete ben vedere dalla foto, di una vettura monoposto, lunga circa 2 metri e larga soltanto 75 centimetri per infilarsi come una moto nel traffico delle città. La velocità non è eccessiva (25 chilomtri all'ora) ma non è certamente stata concepita per fare i rally. Il suo motore elettrico (funziona quindi a batterie ricaricabili ogni giorno) non inquina e consuma quasi 0 lire. Particolare da non disprezzare: può essere guidata già a 14 anni e per lei non occorre patente o assicurazione. Il bollo è quello dei motorini. E quando alla sera ritornate a casa, attaccate la spina alla corrente e fate il "pieno".



UN MODEM PER LO SPECTRUM: IL PRISM VTX 5000

Se mai avete desiderato dare un'occhiata al Videotel, lasciare in bacheca un messaggio per i vostri amici o avere accesso alle grandi data base, il Prism VTX 5000 è il modem che per meno di 50 sterline vi aprirà nuovi orizzonti.

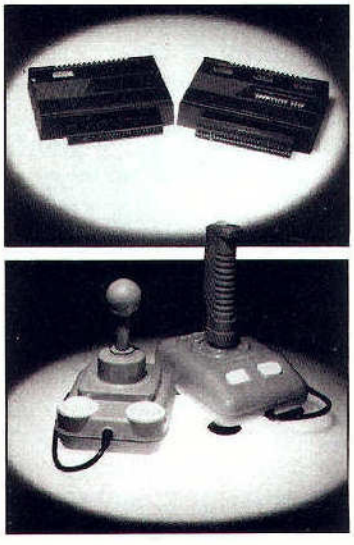
Il VTX 5000 è un'elegante scatoletta nera sulla quale potrete appoggiare comodamente il vostro Spectrum. Non richiedendo un'alimentazione propria, vi basterà un unico cavetto per allacciarvi al mondo esterno. L'apparecchio è omologato dalla società britannica dei telefoni ed eroga 1200/75 baud.

Oltre a mettervi a disposizione tutti i dati possibili e immaginabili, questo modem vi permetterà — quando anche in Italia saremo moderni! — di andare in banca e nei negozi senza mettere il naso fuori di casa. E poi, pensate al risparmio che realizzerete caricando gratis nel vostro computer tutto il software che volete. E tutto questo vi costerà soltanto come una normale telefonata urbana!

NEWS NEWS NEWS

GRAN PREMIO FORMULA KEMPSTON

Due nuovi joystick della Kempston: il Formula 1 è simile al modello Pro 5000, ma al posto degli interruttori ha dei microinterruttori ed è prodotto negli stessi colori della squadra corse



della Kempston; stessi colori anche per il Formula 2, che ha un'impugnatura a calcio di pistola e i pulsanti sia sulla base che in cima all'impugnatura.
Il nuovo interfaccia joystick conserva il consueto modo operativo Kempston, ma è stato alloggiato in un nuovo chassis, più consono al design dello Spectrum+. Esiste inoltre un'interfaccia molto versatile per il joystick Pro: disponendo di tre prese, il controllo può essere esercitato dal Kempston, dal Sinclair o dai tasti del cursore. C'è persino un'entrata per cartucce Rom, caso mai ci si imbattesse in una di quelle cartucce che un tempo si riteneva dovessero conquistare il mondo dei videogiochi.
Per finire, l'interfaccia Centronics E, in grado di gestire una delle tante stampanti di dimensioni normali, si è messa un abito nuovo, uno chassis simile a quello dello Spectrum+. La casa produttrice sostiene che è compatibile con gran parte degli altri interfaccia, come dischetto, micronet e interfaccia I. Peccato solo che non si riesca a saperne il prezzo!

DISK DRIVE TIMEX

L'ultimo arrivato sul vivace mercato dei disk drive per lo Spectrum è stato presentato dalla Timex. Esso consiste di una massimo di quattro unità, ciascuna delle quali può accedere fino a 140K, usa appena due byte della memoria dello Spectrum — oppure quelli liberi nelle variabili di sistema, ha un file molto flessibile, è dotato di due ingressi RS232C indipendenti e in teoria potrebbe essere usato per eseguire i programmi CP/M. Impiega delle unità Hitachi da 3 pollici, a cui sono relativi questi dati, ma si possono anche usare i dischetti 5 e un quarto e i 3 e mezzo. Sulla carta, almeno, la Timex sembra aver trovato un prodotto vincente.
L'hardware viene fornito in unità singole e impilabili. Un interfaccia (corredato di un comodo interruttore d'azzeramento) è collegato mediante un cavo al controller alla base dello stack. Sopra il controller sono impilate le unità, e in cima a tutto c'è l'alimentatore corrente di rete. Anche se il controller può gestire quattro unità, l'alimentatore ne può reggere soltanto due, e quindi con quattro unità vi serviranno due alimentatori.
A tracciato prestabilito, ciascun disco ha 160K di spazio per facciata, e poiché le unità sono monofaccia il disco va girato per accedere all'altra facciata. Dei 160K, 16K sono occupati dal sistema operativo, e altri 4K dall'indirizzario, il che lascia 140K. All'accensione, il sistema operativo si trasferisce in memoria nel controller, lasciando libera la memoria dello Spectrum.

IL GIOCO DEL MESE

BOULDER DASH

La fisica è divertente era il titolo di un mio libro di testo scolastico, ma ci voleva un gioco come **Boulder Dash** per farmi appassionare dei misteri della forza di gravità. È un gioco così appassionante che se lo vendessero per la strada i genitori di tutto il mondo farebbero delle crociate per farlo mettere fuorilegge. Anche qui da noi, in redazione, il lavoro si è fermato mentre tutti, dal direttore al fattorino, si gettavano su **Boulder Dash** per cercare di risolvere almeno uno dei suoi sedici livelli. Guardando queste foto dello schermo, potreste sulle prime domandarvi il perché di tanto entusiasmo. Dopotutto, sembra una nuova versione di **Dig Dug** con più macigni, e anche l'obiettivo del gioco è simile: scavare e raggiungere i gioielli sepolti in una serie di caverne. Per esecuzione e varietà, tuttavia, questo gioco è infinitamente più divertente ed emozionante.

Prima di tutto, ci sono i macigni: si comportano in un modo che sulle prime sembra decisamente bizzarro — e nettamente pericoloso. Rockford, il nostro eroe, capisce ben presto la situazione: se toglie il suolo da sotto una pila di macigni, questa franerà. Rockford (che quando è costretto ad aspettare muove con impazienza il piedino) si muove sullo schermo con grande agilità, e del resto è costretto a essere veloce se vuole salvare la pelle: è in grado di reggere una pila di macigni, ma non appena si sposta questi gli crollano in testa, e quindi deve allonta-

narsi in tutta fretta.
Tutte le caverne hanno la grandezza di diversi schermi, ma sono visibili attraverso una "finestra". In ogni caverna Rockford deve raccogliere un certo numero di diamanti, e solo allora gli si rivela la porta segreta dalla quale può passare nella caverna successiva.
Un aspetto molto interessante del gioco è che potete cominciare con una qualsiasi tra quattro caverne, il che vi permette di farvi molto presto un'idea di come è il gioco.
La prima delle sedici caverne è la più facile — ma al tempo stesso è abbastanza difficile da farvi appassionare. Qui potete farvi le ossa su **Boulder Dash** — il che molto spesso significa beccarsi un macigno sulla testa.
La seconda caverna è un po' più complessa: i diamanti sono in stanze diverse, per giungere alle quali Rockford deve spostare dei macigni.
Con la caverna C iniziano gli schermi più diabolicamente complicati. Rockford si trova in un labirinto pieno di macigni, di muri e di diamanti, e per uscirne deve impossessarsi di tutti i diamanti. Ora si che Rockford comprende l'importanza di avere un limite di tempo!
Negli schermi successivi conosciamo avversari ancora più letali dei macigni — le lucciole e le farfalle. Le lucciole che custodiscono i gioielli sono estremamente feroci, e per Rockford scappare non sarà facile. Per fortuna però sono anche piuttosto stupide, e di solito Rockford riuscirà ad ingannarle.
La caverna E è un ottimo esempio di come imbrogliare una lucciola. Ognuno degli otto diamanti è in una stanza sorvegliato da una lucciola ronzante. Occorre in questo caso scavare fino alla prima stanza ed entrare quando la lucciola è dalla parte opposta. Arretrate, salite e penetrate dall'alto nella stanza a prendere il diamante. La lucciola vi seguirà, ma voi avrete un vantaggio e dovreste riuscire a prendere i diamanti dalle quattro stanze più in alto e raggiungere l'uscita senza farvi beccare.
Sugli altri schermi (come l'Apocalypse, caverna M) sarete voi a decidere il da farsi, ma non sarà facile. In questo caso, in fondo allo schermo c'è uno sciame di farfalle rinchiuso tra due pareti di macigni, mentre in cima allo schermo c'è un'ameba, una massa verdastra e pulsante che si espande incessantemente. Sta a Rockford liberare le farfalle, in modo che entrando a contatto dell'ameba esplodano e si trasformino nei gioielli che lui stesso raccoglierà.
A questo scopo, egli deve scavare a partire dall'alto, badando a non ostruire la strada con dei macigni franati. Giungerà così alla destra della muraglia di macigni che racchiude le farfalle. Per liberarle dovrà piegare bruscamente a sinistra, permettendo ai macigni di franare. Le farfalle seguiranno ora il suo stesso percorso dirigendosi verso l'ameba, e qui avrà luogo la loro trasformazione.
Se si considera che **Boulder Dash** ha sedici livelli (per la maggior parte infernali, come quello qui descritto) e cinque gradi di difficoltà, potrete capire perché l'abbiamo votato gioco del mese.
Pur essendo di buona qualità, la grafica non è certo eccelsa, ma gli effetti sonori non sono male: i diamanti cadono tintinnando, e i macigni si abbattono con orrendi boati. Del resto, non è la grafica l'importante di questo gioco: ciò che pone **Boulder Dash** su un piedistallo è la passione che esso sa suscitare nel giocatore.
Sfido chiunque a giocarci senza innamorarsene.

Cristina Barigazzi

TOP GAMES 20

	TITOLO	EDITORE	SPECTRUM	CBM 64	BBC	ELECTRON	VIC 20	AMSTRAD	ATARI
1	Soft Aid	Vari	●	●					
2	Spy Hunter	Us Gold	●	●					
3	Shadowfire	Beyond	●	●					
4	Worlds Series Baseball	Imagine	●	●					
5	Knight Lore	Ultimate	●		●			●	
6	Combat Lynx	Durrell	●	●	●	●		●	
7	Alien 8	Ultimate	●		●			●	
8	Dambusters	Alligata		●	●		●		●
9	Bruce Lee	US Gold	●	●					●
10	Daley Thompson's Decathlon	Ocean	●	●				●	
11	Gremlins	Adventure Int	●	●	●	●			
12	Everyone's a Wally	Mikro-Gen	●	●					
13	Football Manager	Addictive	●	●	●	●			
14	Starion	Melbourne Hse	●						
15	Rocky Horror Show	CRL	●	●					
16	Ghostbusters	Activision	●	●	●			●	
17	Manic Miner	Software Project	●	●	●			●	
18	Pitstop 2	CBS		●					
19	Raid Over Moscow	US Gold	●	●					
20	Theatre Europe	PSS		●					

IL GUINNESS DEI RECORD

Presentiamo da questo numero il TOP dei record. Si tratta di punteggi sensazionali (quasi tutti almeno) ottenuti sui principali computer trattati dalla nostra rivista. Non si tratta di una gara ma della pubblicazione di punteggi-limite. Bisogna essere veramente dei campioni per poterli superare!

GHOSTBUSTERS	41.000
IMPOSSIBLE MISSION	25.600
RAID OVER MOSCOW	320.500
BRUCE LEE	3.212.000
POLE POSITION	129.650
BOULDERDASH	47.848
SPY VS SPY	9972
SON OF BLAGGER	98.000

TALES OF ARABIAN NIGHTS	26.275
PITFALL II	139.100
ZAXXON	198.500
UP'N'DOWN	85.270
CADCAM WARRIOR	1.181
FALCON PATROL	8875
HERO	174.456
SPY HUNTER	596.225

TOY BIZARRE	87.590
MAMA LAMA	898.924
STAR WARS	1.150.666
RAID ON BUNGELING BAY	85.500
RIVER RAID	256.750
GALAXY	126.000
BEACH HEAD	291.400

È IN EDICOLA!

L'OCCASIONE D'ORO

PROVARE PER CREDERE
E SOPRATTUTTO PER GIOCARE
PER 30 GIORNI 30...

ECCO IL NUOVO ATARI 130 XE

Finalmente Jack Tramiel, "boss" dell'Atari e "uomo dalle grandi promesse" (che spesso rimangono solo tali!) si è deciso ad agire concretamente, presentando il nuovo Atari 130 XE che viene a sostituire la vecchia serie 400/600/800XL (che viene letteralmente svenduta a prezzi molto bassi, chi ha orecchie per intendere intenda...).
La prima impressione suscitata dal 130XE è buona:

- microprocessore 6502
- 128L di RAM
- 11 modi grafici e 4 modi testo
- 4 canali di suono
- tastiera molto robusta
- prezzo inferiore alle L. 450.000

Man mano che si procede nell'analisi di questa macchina le attese non vengono deluse.
Un chip appositamente preparato, che fornisce sprites, video display a 256 colori e suono, permette una buona grafica con solo 8K di RAM, lasciando più memoria di quanta se ne abbia bisogno.
Il 130XE ha due porte standard per joystick, una slot per cartridge, un tasto di reset, un interruttore di accensione con indicatore a LED, un bus seriale, una porta di espansione, una uscita per monitor e una per un normale apparecchio TV.
Alla porta seriale I/O, SIO, è possibile collegare una buona serie delle esistenti periferiche incluso il disc drive 1050, alcune stampanti, tavolette grafiche, penne luminose, il registratore dedicato (non sono permessi registratori comuni) e il modem WS-2000.
Saranno presto disponibili anche un disc drive da 3.5, un economico hard disc e stampanti dedicate.
Inoltre la compatibilità con la serie precedente (400/600/800XL) assicura una vasta gamma di software disponibile subito: il "vecchio" Jack "promette" una lista di oltre 800 programmi pronti immediatamente. Per alcuni giochi sarà però necessario l'XL Translator program, un software particolare che adatta i programmi non completamente compatibili.
La più vistosa differenza con i suoi predecessori è il segnale video, che è stato notevolmente rafforzato così da produrre immagini più nitide e contrastate, a tutto vantaggio di programmi come Atari Writer, il wordprocessor, e VisiCalc, lo spreadsheet.
Esternamente è piacevole e ben fatto, ci sono solo un paio di particolari non troppo soddisfacenti: la posizione dei tasti funzionali, nella parte alta della ta-

stiera, non li rende molto maneggevoli (era preferibile la vecchia posizione a lato) ed inoltre il sistema di reset o "warm start" non è protetto contro accidentali pressioni, che provocano la perdita di tutti i dati.
Anche la slot per cartridge presenta due non poco importanti difetti: primo, i vari pin (in plastica) non sono protetti da eventuali rotture; secondo, poiché la slot è nella parte posteriore (e non sopra!) per poter inserire le cartridge è necessario sollevare il computer, cosa che può diventare fastidiosa (soprattutto a chi come me è costretto a lavorare in spazi "minimi").
La sola vera limitazione alla macchina è il BASIC Atari.
Sebbene sia abbastanza maneggevole ed offra il controllo della sintassi durante l'inserimento di linea, è un Basic lento e senza particolari strutture di controllo (andava bene quando è stato scritto nel 1979 ma non ora!).
Forse per ovviare a questa mancanza, l'Atari fornisce per il 130XE una vasta gamma di linguaggi opzionali: Micro soft Basic, Logo, Forth, Pilot, Tiny C, C-65, e il nuovo Action, un linguaggio compilato ad alto livello a metà tra C e Pascal, facile quasi come il Basic e veloce quasi come l'Assembler.
Veniamo ai 128K.
Poiché il 6502 può indirizzare solo 64K, quando si utilizza il Basic sono liberi 38K (ne più ne meno di Commodore e Spectrum, meno dello Amstrad).
Per rendere accessibile l'extra RAM, l'Atari ha aggiunto un nuovo chip, Freddy, un Memory Manager, che permette l'accesso alla extra RAM a pagine da 16K mediante la formula:

```
POKE 54017,193+4*INDIRIZZO+16*MODE
```

In questo modo nessun software commerciale può utilizzare l'extra RAM. L'Atari ha però intenzione di preparare un nuovo software più "serio" (programmi gestionali etc.) insieme ad una nuova versione del sistema operativo per dischi, DOS 2.5, che dovrebbe eliminare gli inconvenienti del DOS 2 e del DOS 3.

Roberto Albé

QUESTO MESE IN EDICOLA

CHI CAPISCE DI COMPUTER SA CHE QUESTE SONO LE RIVISTE E LE CASSETTE CHE NON TRADIRANNO MAI.

NON PERDETEVELE!!!

E ATTENTI ALLA DATA DI USCITA...

SPECIAL PROGRAM

32 PAGINE A COLORI

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48K
N. 14 - in edicola il 12 settembre

SPECIAL PROGRAM 32 PAGINE A COLORI

I MAGNIFICI SETTE

PER IL CBM 64
N. 5 - in edicola
il 2 settembre

PLAYGAMES

PER IL VIC 20 E TUTTI GLI SPECTRUM
N. 10 - in edicola il 12 settembre

SPECIAL PLAYGAMES

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48K
N. 10 - in edicola il 2 settembre

PLAYGAMES INTERNATIONAL TOP

PER IL CBM 64
N. 2 - in edicola
il 12 settembre

VITA DI CLUB

COME GESTIRE UN PROGRAM CLUB

(parte prima)

Cari amici e soprattutto cari manager in questa prima parte dei nostri consigli vogliamo insegnarvi la corretta gestione di un club di computermaniaci. Forse alcune parti di quanto vi diremo potranno sembrarvi un tantino noiose ma sappiate che quanto potrete imparare da un club vi potrà in futuro essere molto utile quando sarete più grandicelli. La vita, infatti, è solo una questione di metodo!

Diciamo innanzitutto che un gruppo di soci, un club, è un insieme di ragazzi o adulti che possiedono lo stesso computer e si incontrano per scambiarsi informazioni e software. I gruppi-utenti sono utili e vantaggiosi.

Un club può offrire tanti o pochi servizi, a seconda del grado di coinvolgimento dei membri. Occorre che parecchia gente si dia da fare, se non si vuole che il peso di mandare avanti il gruppo ricada sulle spalle di una persona sola. Un buon gruppo offrirà un pool tale di intelligenze e d'esperienze che si troverà la soluzione a praticamente ogni problema legato al computer.

Entrando a far parte di un club si potrà godere di parecchi vantaggi, tra i quali: la possibilità di scambi poco costosi di software; un aiuto concreto nella risoluzione di tutti i problemi di computer; uno scambio di idee su tutto lo hardware e il software; corsi di programmazione in Basic e in linguaggio macchina; laboratori sulla grafica o sulla musica; sconti e offerte speciali da parte dei rivenditori locali di software; un luogo per la compra-vendita di software e materiale usato; un luogo per reclamizzare i servizi offerti dai membri nel campo dei computer; sconti sugli acquisti collettivi di software e di accessori; consigli sui migliori rivenditori e servizi d'assistenza della zona.

Al di là di tutti questi vantaggi materiali, il più valido motivo di iscriversi a un club resta la possibilità di trovare altre persone desiderose di uno scambio di idee sui computer.

Un club deve passare attraverso due fasi, quella del lancio e quella del consolidamento. Per lanciare un gruppo occorre stabilire il luogo e l'ora della prima riunione, stabilire alcune finalità di base sulle quali il gruppo si possa

dare un'organizzazione permanente. Nella fase del consolidamento si assegnano le cariche sociali, si stabiliscono degli obiettivi e si elaborano iniziative per dare coesione ai membri e dare pubblicità al gruppo.
Il luogo in cui il club si riunirà per la prima volta non è importante, ciò che importa è che non costi una fortuna: riunitevi quindi in una biblioteca, una casa o una scuola. Attenzione al numero degli invitati, che saranno tra un minimo di 25 e un massimo di 50. Parecchi club si riuniscono nei negozi di computer, ma non è detto che ne troviate uno con la capienza necessaria. Stabilite il giorno e l'ora della riunione tenendo conto delle esigenze dei partecipanti, e quindi evitando soprattutto le ore lavorative e i weekend.
Stabiliti il giorno e l'ora, sarate pronti a farvi conoscere dal mondo. Preparate un manifesto contenente il chi (utenti di quale computer), cosa (riunione), perché (per fondare un club), quando (giorno e ora) e dove (il luogo). Se possibile, fornite anche i numeri di telefono di una o più persone in grado di illustrare l'iniziativa ai curiosi.
Per realizzare il manifesto potete servirvi di un pennarello su normale carta extra strong, di un ciclostile oppure degli alfabeti a ricalco in vendita nelle cartolerie. Fate poi fotocopiare il manifesto in parecchie copie, conservando lo scontrino fiscale con il quale chiederete in seguito al club il rimborso della spesa così sostenuta.
Affiggerete i manifesti dappertutto: le università, i negozi di computer, le scuole, i rivenditori di software e i reparti informatica dei grandi magazzini sono tutti ottimi posti. Prima però di affiggere i manifesti, chiedete il permesso dei proprietari o dei responsabili dei luoghi prescelti, che saranno solitamente felici di concedervelo. Non appena tenutasi la prima riunione, non dimenticate di andare a staccare i manifesti: darete così una dimostrazione di efficienza e cortesia che non potrà non giovare all'immagine del vostro club.
Date dei manifesti ai vostri amici perché li espongano nelle bacheche delle aziende, distribuiteli alle biblioteche e alle chiese. I soli limiti alla vostra opera di informazioni sono le vostre forze e il tempo libero che avete a disposizione. Sfruttate al massimo ogni occasione di pubblicità gratuita. Gran parte dei quotidiani e delle stazioni radio e televisive locali ha una rubrica in cui vengono annunciate gratuitamente le riunioni delle varie associazioni.
Cercate qualcuno che abbia accesso alle bacheche computerizzate e chiedetegli di dare annuncio delle vostra prima riunione. Nella vita di un gruppo, una delle attività fondamentali è proprio quella di dare notizia delle riunioni.
Per evitare che la prima riunione del club precipiti nel caos, stabilite alcuni punti fondamentali prima del gran giorno. Preparate un ordine del giorno e cercate d'esaurirlo nel più breve tempo possibile, in modo che i partecipanti abbiano modo di chiacchierare, di conoscersi e soprattutto di scambiarsi delle opinioni sui Commodore.
Le cose che dovrete assolutamente riuscire a fare sono le seguenti:
a) Stabilire il giorno, l'ora e il luogo della riunione successiva. Presentatevi alla prima riunione con una lista di luoghi e di date potenziali per le riunioni successive. Se possibile, cercate di dare alle riunioni una cadenza regolare: riunendovi sempre nello stesso posto e nella stessa giornata attirerete sempre nuovi curiosi e sarà anche più facile informare i soci.
b) Persuadete con le buone o le cattive alcuni mebri ad entrare nel comitato direttivo, responsabile di stendere lo statuto e il regolamento. Ricordatevi sempre però di ridurre al minimo le for-

malità: il bello dei gruppi-utenti sta nella socializzazione e nello scambio di idee.
c) Create una cassa comune. Quasi subito il club avrà bisogno di denaro per fotocopiare le liste degli aderenti, per creare una biblioteca di cassette e dischi e per le spese postali. Senza soldi, il vostro club potrà fare ben poco per i suoi membri. Fate una colletta, oppure imponete una tassa d'iscrizione provvisoria.
d) Stabilite una modalità di comunicazione tra i membri. Poiché farlo da soli vi costerebbe troppo, trovate dei volontari che si impegnino a telefonare ai soci per ricordare loro le riunioni o altre manifestazioni. Una volta creata una cassa comune, potrete invece spedire ai soci un bollettino informativo periodico.
e) Fate passare un registro sul quale i soci scriveranno nome, cognome, indirizzo e numero di telefono, di quali periferiche dispongono e in quali attività vorrebbero impegnarsi in seno al gruppo. Queste informazioni vi aiuteranno a decidere quale tipo di software comprare per la biblioteca del club.
Ricordatevi in ogni caso che un club animato soltanto dall'entusiasmo di una o due persone finirà inevitabilmente per affondare. Rendetevi conto fin dall'inizio che il successo di un club dipende dall'attività di tutti i suoi membri, e quindi dall'entusiasmo e dall'impegno di tutti.
Teoricamente, per mantenere in piedi un club dovrebbe poter bastare l'entusiasmo dei mebri, ma se però non c'è nessuno che incanali tale entusiasmo e si occupi dell'aspetto organizzativo, il gruppo finisce col dissolversi. I dirigenti eletti devono avere responsabilità limitate ma chiare. Di solito, proprio le riunioni più caotiche sono quelle che i soci trovano più divertenti.
I manager di un club devono essere cordiali e animati da spirito di servizio nei confronti dei membri — e devono anche saper prendere le cose con spirito. Come manager del mio gruppo, ricevo a volte telefonate all'alba o di notte da soci che hanno dei problemi. Un manager non deve certo poter risolvere ogni problema, ma è importante che sia dotato di pazienza e di entusiasmo.
A mio parere, per il funzionamento di un club sono indispensabili i seguenti personaggi:
Il presidente — presiede le riunioni, convoca il comitato direttivo, coordina e stimola l'attività degli altri dirigenti.
Il vicepresidente — coordina gli acquisti collettivi e dirige la programmazione.
Il segretario — è il trait d'union con il mondo esterno, provvede alla corrispondenza e alla convocazione delle riunioni; idealmente, il numero di telefono del segretario dovrebbe diventare il numero di telefono ufficiale del gruppo.
Il tesoriere — raccoglie le tasse d'iscrizione e gestisce i fondi, tiene una semplice contabilità ed è responsabile di ogni oggetto appartenente al gruppo.
Il bibliotecario — sovrintende all'acquisto e alla circolazione del software.
Troppi manager sono inutili, mentre invece può essere utilissimo istituire delle commissioni. La commissione iscritti può tenere aggiornata la lista dei soci, creare un database per inventariare il materiale disponibile e avvertire i membri di riunioni e altre manifestazioni. La commissione bollettino può vendere spazi pubblicitari, raccoglie articoli e recensioni nonché stampare, imbustare e spedire il bollettino stesso. La commissione biblioteca può fare copie del software e delle riviste e disciplinare l'uso del materiale in prestito. All'inizio, basterà una persona sola a gestire una commissione, ma altre persone potranno aggiungersi ad essa ove ve ne fosse il bisogno.

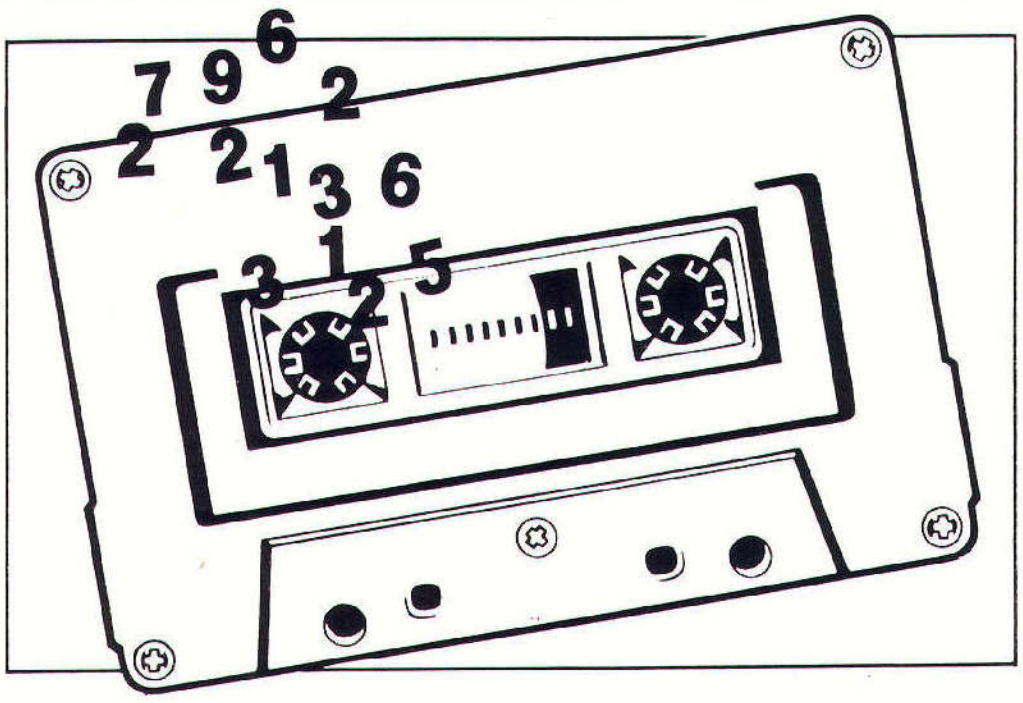
c. bar.

DO IT YOURSELF:

CONTAGIRI PER CASSETTE

Questa volta noi di Program vogliamo insegnarvi a costruire un semplicissimo contagiri per cassette. Si tratta di un oggetto indispensabile se applicato a uno di quei vecchi registratori che per il nostro Spectrum vanno ancora benissimo a dispetto dei commodoriani che, quei noiosi, hanno bisogno di mille diavolerie e di tanta fortuna per trovare un registratore che "faccia girare" i loro programmi. Non si tratta di un lavoro difficile: occorre acquistare un contagiri per registratori a nastro e adattarlo alla meccanica di un registratore a cassette. La sola modifica permanente che ho dovuto apportare al registratore a cassette è un foro del diametro di 1,30 mm. praticato nel coperchio.

Il contagiri viene montato su un blocchetto di legno e poggia sul coperchio del registratore. Attraverso il buco nel coperchio passa un pezzo di tubo di gomma che collega la ruota del contagiri alla trasmissione della cassetta sottostante. Il tubo è di gomma flessibile, con un diametro esterno di 8 mm. e un diametro interno di 5 mm.: deve essere cavo e non pieno, poiché deve poggiare



sull'anello che fa girare la cassetta, e non sul perno stazionario centrale. Mi sono servito di un collante per unire il tubo alla puleggia del contagiri cercando di fissarlo in posizione centrale, ma si tenga conto che un tubo di gomma tende ad assumere delle piccole eccentricità.

La sola vera difficoltà dell'operazione sta nell'assicurarsi che la gomma aderisca con la giusta pressione alla trasmissione del registratore: troppa pressione produrrebbe un attrito che rallenterebbe la cassetta. Io ci sono riuscito tagliando il tubo con un eccesso di circa 3 mm. di lunghezza e poi incollando dei sottili cuscinetti di gomma sotto il blocchetto di legno fino ad ottenere la pressione giusta.

Trovo che questo adattamento sia prezioso per trovare i programmi sulle cassette. Inoltre, non ostacola minimamente il funzionamento del registratore: i programmi che avevo memorizzato prima di realizzarlo ora caricano perfettamente anche col contagiri in posizione. Del resto, un contagiri da poche migliaia di lire e mezz'oretta di lavoro sono un bel risparmio rispetto all'acquisto di un nuovo registratore a cassette con contagiri incorporato!

VENDO COMPRO CERCO TROVO

In questa rubrica Program intende ospitare tutte quelle proposte di scambio, acquisto e anche vendita di programmi e computer. Dalla quantità delle lettere che ci manderete imposteremo la rivista. Attendiamo proposte anche dai possessori dei Texas o di altre marche. Indirizzate a Società SIPE srl, - Vendo, compro, cerco, trovo - via Koristka, 8 - 20154 Milano.

• Cerco/scambio giochi e utility per il Vic 20, rispondo a tutti, inoltre cerco un programma del "calcio" sempre per lo stesso computer espanso, se è possibile.
Garanzini John - P.za Cavour, 32 - Bareggio (MI) - Tel. 9013862

• Vendo Vic 20 + 13 cartridge + 8 cassette + libri giochi ed utilità a L. 330.000 (trattabili), oppure scambio con ZX Spectrum 16/48K o Sega Sc3000. Scambio giochi CBM 64 con ragazzi della mia città. Massima serietà.
Michele Martone - Via Cesnali, 97/A - Atripalda (AV) - Tel. 0825/625488

• Offerta sensazionale!!! Vendo Vic 20 + manuale in italiano + cartuccia "Defender" + tantissime cassette fra cui: "Program", "Playgames" e tante altre con giochi stupendi. Inoltre molte riviste con utility e video games, tutto a L. 200.000
Nicola Tamburini - Via Vittorio Veneto, 98 - Cerreto Guidi - Tel. 0571/55229

• Eccezionale offerta!!! Vendo Vic 20 in ottimo stato completo di cavetti + registratore + joystick Crak Shot + modulo di espansione 3-8-16K + 100 giochi di cui molti espansi + varie utility (espanse) tutto al prezzo di L. 375.000
Maurizio Giorelli - Via Dante, 378 - Bari - Tel. 080/215239

• Cerco espansione 8-16 K funzionante per Vic 20. A chi risponderà darò in omaggio magnifici giochi ed il turbo tape.
Di Manno Giuseppe - Via Rene, 134 - 04022 Fondi (LT) - Tel. 0771/502837

• Compro videogioco calcio per Vic 20 a L. 7000 (senza espansione), oppure compro espansione 8-16K RAM a L. 40.000. Massima serietà. Vendo cassetta per Vic 20, 20 programmi con 15 giochi e 15 utility, tra le quali: Bioritmi, ecc. (inespansi) a L. 10.000 + spese di spedizione.
Baldacci Ivan - Via Don Bosco, 2/A - Cinisello Balsamo (MI) - Tel. 2404444

• Vendo Commodore Vic 20 più 200 giochi a L. 250.000, cerco espansione a 32-16-8-3 K RAM in cambio di 150 giochi, tra cui: Oac Man, Superman, Arsenio Lupin, etc. Oppure solo giochi a scelta L. 1000 incluso spese postali. Per lista inviare L. 500
Angelo De Lorenzo - Via Modena, 3 - Policoro - Tel. 0835/972546

• Vendo Commodore 16 quasi nuovo (5 mesi di vita) + registratore + Joystick + cartridge + 15 giochi. Tutto a L. 350.000 (tratt.)
Aulisa Raffaele - V.le O. Marchino, 129 - Casale Monf.to (AL) - Tel. 0142/73607

• Vendo Vic 20 + espansione compatibile a 3-8-16 K RAM + cinque cartridge tra cui: Avventure di Scott Adams + una quindicina di cassette per Vic 20 e ZX Spectrum al prezzo di ca. L. 250.000 (trattabili)
Christian Bezzi - Via Anna Frank, 5 - Trento - Tel. 910952

• Vendo Vic 20 + 4 cassette di giochi più alcune riviste per il Vic 20. Il tutto a L. 200.000
Salvatore Tringali - Via Filippo Turati, 59 - Augusta (SR) - Tel. 0931/991814

• Vendo Vic 20 + 40 giochi tra cui gli arretrati di Program n. 4/10/11 + programmi giochi e utility (+ di 100) + una cartuccia. Il tutto a L. 200.000.
Se interessati telefonare alle ore 13.30-15.30 e 19-21 a:
Martini Fabio - Via Bermordina, 7 - Livorno - Tel. 24849

• Ho più di 400 giochi per Vic 20. Li vendo a L. 500 l'uno.
Kong inespanso - Formula 1 - Ski - Calcio. Inoltre cerco giochi al prezzo non superiore di L. 500 l'uno.
Marcello Lusardi - Via della Mola Vecchia, 7 - Grottaferrata (Roma) - Tel. 9456028

• Vendo cassetta contenente numero a piacere di giochi (non minore di 2 non superiore di 20) a L. 5000 a programma. Fra cui: Esploratore / Jet Man / Zip Zap / Hunckback / Pssst / Cookie / Manic Miner / Jet Set Willy / Sumus / Licantropus
Valentino Viganò - Via Monte Nero, 7 - Settimo (TO) - Tel. 8001543

• Vendo Commodore Vic 20 + registratore + joystick + cartuccia "Rat Hotel" + 12 numeri fra Program e Playgames + 10 cassette con giochi vari + 1 originale + regalo molte riviste sui P.C. e portacassette a L. 200.000
Daniele Pignotta - Via Gondole, 116 - Ostia (Roma) - Tel. 06/5699598

• Amici, vicini e lontani, vi interessano programmi super per il vostro Vic 20? (Sia espanso che inespanso). Ad esempio: Elicotteri, Totocalcio, Galattica, o persino il Turbo Tape per il Vic 20. Scrivete a:
Alberto Frabetti - Via Ricciarelli, 139 - Ferrara - Tel. 0532/61034

• Vendo moltissimi e bellissimi giochi per Vic 20 come: Laser, Colrbot, Caverna, Amok, Blackjack, Star Scramble e tanti altri, tutti su cassetta a L. 10.000 + spese postali. Vendo anche fotocopie di listati.
Salvi Luca - Via Panzacchi, 16 - 47030 Santa Giusina (FO) - Tel. 0541/747149

• Vendo Vic 20 + registratore C2N + espansione 16K + joystick + Paddle + circa 150 giochi su cassetta + 4 cartucce gioco + molti libri e riviste a sole L. 150.000 (prezzo reale L. 1.000.000 circa), causa: mi serve urgentemente denaro per comprare libri scolastici. Approfittatene, è un vero affarone!!!
Toffol Luca - Via Antonio Fogazzaro, 10 - Treviso - Tel. 0422/262280

• Vendo in blocco per Vic 20 n. 500 programmi di cui più della metà in linguaggio macchina a L. 100.000, cassette e spese di spedizione comprese.
Non perderti questa occasione perché ogni programma ti costerebbe meno di L. 200.
Inoltre ai primi 6 in regalo una cartuccia.
Assicuro massima serietà.
Per ordinare, telefonare o scrivere a:

Reale Nicola - Circonvallazione, 118 - 95001 Caltagirone (CT) - Tel. 0933/22766

• Vendo 100 giochi in L.M. e non su cassetta per Vic 20 espanso e non a L. 50.000, tutti insieme.
Bassani Stefano - Viale dei Tigli, 36/A - Cusano Milanino - Tel. 6195367

• Vendo Commodore Vic 20 in ottimo stato + 24 cassette con più di 170 giochi + 8 cartucce + 1 joystick ed alcuni libri e listati, il tutto a L. 250.000
Florio Lorenzo - Via Turati, 16 - 20090 Segrate (MI) - Tel. 2131117

• Attenzione!!! Vendo programmi per Vic 20, tra i più belli che il computer possiede, come: Olimpiadi, Visible System Solar, King Kong, Calcio, espansi e non. Richiedete la lista gratuitamente.
Stefanelli Vincenzo - Via Marco Minghetti, 5 - Benevento - Tel. 0824/27624

• Compro a prezzi massimi di L. 10.000 l'uno, giochi per Vic 20 come: Defender, Calcio, Pin Ball, Zaxxon, Pitfall II, Burger Time, in versione base o inesp. Tutti su cassetta.
Giuseppe Zoccai - Trento Trieste, 13 - S. Remo (IM) - Tel. 0184/88223

• Cerco espansione per Commodore Vic 20, da 16K selezionabili a: 3K, 8K, 16K; preferibilmente di seconda mano, prezzo ragionevole. Telefonare dalle 19.00 alle 20.30
Rossi Alessandro - Via S. Giuseppe, 34 - Seano (FI) - Tel. 055/8705437

• Vendo/compro programmi per Vic 20 in L.M. Dispongo di circa 130 titoli. Si accettano pure cambi. Se interessati potete richiedere la lista (con descrizione dei giochi) inviando la Vs. lista o un bollo da L. 450.
Cancella Michele - Via Donizetti, 22 - 94100 Enna - Tel. 0935-23892

• Vendo esp. 3/8/16K (unite) per Vic 20 a L. 70.000 (intrattabili) o scambio con registratore (possibilmente legby) vendo anche sintetizzatore vocale Adman Elec. a L. 80.000 intrattabile) con manuale (anziché L. 175.000)
Voltolini Karl - Via Perini, 66 - Trento - Tel. 0461/37370

• Vendo giochi per Vic 20 inespanso come: Il bersaglio, Attacco alieno, Il gatto e il topo, ecc. e espansi come: Vicland e battaglia spaziale. Vendo poi il n. 2-3 di conoscere il computer direttamente dal computer.
Lucrezia Fontana - Via C.F. Ferrucci, 18 - Firenze - Tel. 055/605679

• Occasione!!! Vendo stupendi giochi su cassetta (Arsenio Lupin, Raid on earth, Ginevra, Sguish), al prezzo speciale di L. 10.000, una cassetta con 20 giochi, e cerco espansione 8-16K RAM.
Di Manno Giuseppe - Via Rene, 134 - 04022 Fondi (LT) - Tel. 0772/502837

• Vendo Vic 20 ancora in garanzia + 2 joystick + registratore + 100 fantastici videogiochi + numeri 3-4-5-6-7 di Playgames e numeri 9-10-11-12 di Program. Il tutto negli imballi originali a L. 260.000 trattabili (massima serietà). Scrivere o telefonare dopo le ore 20.00 a:
Michelangelo Calopaolo - Via San Giovanni da Gelsi, 30/B - Campobasso - Tel. 0874/698055

• Vendo due cassette: "Impara la musica col computer, suona subito col computer compresi 4 giochi per ciascuno, per Vic 20, e due cassette con 5 giochi per Vic

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di Program e Special Program, presso SIPE, via Koristka 8, 20154 Milano

(cancellare i settori che non interessano) **PROGRAM N. 16**

VENDO **COMPRO** **CERCO** **TROVO**

.....

.....

.....

.....

Nome..... **Indirizzo**.....

Città..... **Telefono**..... **Anni** .....

20 e Spectrum a prezzi ragionevoli.
Giulio Concordia - Fratti, 7 - Pisa - Tel. 050/502181

• Cerco spiegazioni in italiano della cassetta: Advances Dungeons e Dragons Trausere of Tarmin (per Intellivision) e turbo tape per Vic 20 inespanso, scrivere o telefonare a:
Paolo di Salvo - Via Mamio De Ciccio, 9 - Napoli (Vomero) - Tel. 361905

• Cerco espansione 8/16 K Ram a prezzo trattabile, inoltre vendo giochi vari per Vic 20. Scrivere o telefonare solo se sicuri di trattare.
Paolo Vetri - Via Servi di Maria, 137 - Siracusa - Tel. 0931/39853

• Vendo Vic 20 + cavetti + manuale di istruzioni + 150 giochi + joystick + 1 cartridge (Cosmic Cruncher) + numerosi listati e riviste + libro giochi a L. 400.000. Con registratore L. 480.000. Urgente.
Giuseppe Torre - Lungo Vingone, 6 - Lastra a Signa (FI) - Tel. 8721267

• Vendo programmi per Vic 20 e CBM64 su cassetta a prezzi stracciatissimi. Alcuni esempi: Programmi in configurazione base L. 800, espansi L. 1000; per CBM 64 programmi in L.M. (Missione imp., Hipper Olimpic, Ghostbusters a L. 5000 in basic a L. 2000.
Salpietro Carmelino - Via Fiume, 18/N - Monza (MI) - Tel. 039/747156

• Vendo più di 180 giochi e utility su nastro per Vic 20 (espanso e non). Posseggo inoltre le ultime novità dall'America. Mandare L. 500 in busta per la lista.
Quasso Davide - Via Alessandria, 3 - Settimo To.se (TO) - Tel. 011/8006563

• Vendo bellissimi giochi per Vic 20 su cassetta, tra cui: Pac man, Tron, XXII Olimpiadi, al favoloso prezzo di L. 2000 al gioco da scegliere tra una vastissima gamma. Telefonare ore pasti.
Franco Polli - Via Sibelli Bogliolo, 6/33 - 17021 Alassio (SV) - Tel. 0182/40484

• Vendo Vic 20 inespanso + 8 cassette aventi 30 giochi, tra cui: Pac man, Sguish, Space Quest. Tutto a L. 140.000 valore commerciale L. 190.000.
Telefonare o scrivere, vendo anche singolarmente.
Beschi Alessandro - Via Bergamina, 20 - Pero (MI) - Tel. 02/3539360

• Vendo, causa doppio regalo, joystick Spectravideo Quick Shot 3 a sole L. 15.000 + favolosi programmi. Telefonare ore pasti a:
Massimo Ferrari - Via Schewiller, 7 - Milano - Tel. 02/561804

• Vendo Commodore Vic 20 (6 mesi di vita, ancora con garanzia), completo con registratore, joystick, 3 cartucce, 40 giochi e enciclopedia illustrata (Conoscere il computer direttamente dal computer) a L. 300.000 trattabili. Telefonare ore pasti o scrivere a:
Gianluca Alessandro - Via delle Canarie, 18 - Ostia Lido (Roma) - Tel. 06/5614625

• Vendo cassette con 12 giochi per Vic 20 inespanso a vostra scelta (tra 50, tutti belli) al prezzo incredibile di L. 12.500, per gli interessati vendo anche cassette di programmi utility, inoltre cerco (sempre per Vic 20) espansione da 8-16-32K
D'Antonio Alfredo - Via Annibolina, 10 - S. Clemente (Forlì) - Tel. 0541/987008

• Vendo Vic 20 usato pochissimo + registratore + 4 giochi in cartuccia + Joystick in ottimo stato, all'eccezionale prezzo di L. 231.000 e gratis un libro pieno di programmi per il Vic 20. Telefonare o scrivere a:
Sambugaro Marco - Via F.lli Cervi, 6 - 20090 Segrate (Milano 2) - Tel. 02/2141670

• Attenzione!!! Si è formata la C.V.S. corporation, per tutti i possessori di Vic 20 e CBM 64, un Club che offre esclusivi vantaggi, per scambi, vendite e acquisti di software su nastro per i sopracitati computer. Inoltre ci saranno fantastici regali allegati a concorsi di vario tipo con aggiornamenti bimestrali, scrivere per sapere le modalità dell'iscrizione a:
C.V.S. Corporation presso Salvo D'Urso - Via La Farina, 3/b - 95018 Riposto (CT)

• Vendo Vic 20 + 9 cassette con giochi + 1 cassetta per registrare + 3 cartridge tra cui: Pac man + 2 manuali d'uso + 2 libri con programmi, acquistato a dicembre a L. 240.000 trattabili.
Noto Rocco - Via Col Aprosio, 364 - Vallecrosia (IM) - Tel. 0184/290611

• Vendo Vic 20 a L. 200.000 più 2 giochi: Cosmic Cruncher e Garden Wars a L. 20.000 l'una. Prezzo totale L. 240.000. In blocco o separati.
Adriano Pescetto - Via Orsini, 10 - Genova - Tel. 010/368814

• Vendo Commodore Vic 20 + manuale d'istruzioni + cavetti elettrici + 100 fantastici videogames, una cartuccia in omaggio a sole L. 250.000, Prezzo reale L. 500.000.
Marcello Bettacini - Via Quarto, 26 - 48100 Ravenna - Tel. 0544/461057

• Occasionissima!!! Vendo Commodore Vic 20 + registratore + 2 cartucce e 18 cassette gioco e programmi utility, tutto a L. 400.000
Albanese Domenico - Via Napoleone, 32 - Torino - Tel. 835931

• Vendo Vic 20 + registratore + 8 K RAM + 3 cartridge: Gorf - Vic Avenger - Jupiter Lander + 14 cassette piene di utility e giochi come: Zombi, Quix, Sonar, ecc. + 3 libri: Grafica per Vic 20, giochi per Vic 20, il basic a L. 300.000 trattabili.
Stefano Simonelli - Via Francesco Gilea, 90 - Milano - Tel. 3533152

• Vendo Vic 20 + registratore + joystick + manuale + 50 giochi su cassetta + video basic n. 1, 2, 3 + trasformatore; il tutto con imballi acquistati il 26.4.84 a L. 200.000
Paolo Sebastiani - Via Francesco Cilea, 94 - Milano - Tel. 3531585

• Vendo Vic 20 + 2 cartucce in regalo a L. 120.000. Per informazioni telefonare o scrivere a:
De Gais Saverio - Via Pallonetto, S. Lucia, 26 - Napoli - Tel. 405081

• Vendo cassetta contenente 20 giochi fra cui: Gran Prix, Ghost Castle, Totocalcio, Inferno, a L. 20.000
Inoltre cerco espansione 16K fino a L. 50.000
Doné Massimo - P. di Bassano, 1 - Mariano Cse (CO) - Tel. 031/748275

• Cerco espansore di memoria per Vic 20 da 16 K RAM. Prezzo modesto perché ho solo 11 anni. Telefonare ore serali.
Andrea Del Peschio - Strada Settimo, 4 - Torino - Tel. 2052158

• Vendo 3 cartridge per Commodore, il tutto a sole L. 50.000. In omaggio all'acquirente, una rivista con cassetta a scelta.
Cerco espansione a 8/16K per Vic 20 a prezzo trattabile.
Carlo Radaelli - Via di Vittorio, 18 - Gessate (MI) - Tel. 02/95780892

• Vendo giochi e utility per Commodore su nastro. Telefonare ore pasti, tutte le ultime novità. Mandare liste anche per posta.
Guidozzi Fabrizio - Via Renato Fucini, 112 - Roma - Tel. 8272735

• Vendo per Vic 20 le cartucce (Rat race, Gorf) a L. 15.000 cad. Inoltre vendo scacciapensieri (In-

vaders of the Mummy's Tomb). Funziona a energia solare (senza batterie) a L. 30.000 o vendo tutto a L. 50.000 + spese postali.
Vendo inoltre per Vic 20 inespanso ed espanso fino a 16K, giochi su cassetta. Possiedo più di 300 programmi, la maggior parte in (L.M.) e con ottima grafica. Per informazioni scrivere al seguente indirizzo allegando L. 500 (per il catalogo) + L. 450 in francobolli (per rispondere)
Martello Nicola - Via Fiume, 44 - 88063 Catanzaro Lido (CZ) - Tel. 0961/32673

• Vendo Vic 20 + registratore Maxtron con testina regolabile e dispositivo per duplicazione cassette + un centinaio di giochi (molti in L.M.) + un pacco di listati. Tutto a sole L. 200.000.
Borille Alessandro - Via Mazzini, 27 - 35024 Bovolenta (PD) - Tel. 049/5386049

• Vendo Vic 20 + corso completo (Vic 20) + Joystick + manuale + registratore + 8 cassette video giochi + 1 cartuccia degli scacchi + tutti i cavi di alimentazione Vic 20 a L. 299.000 (ottime condizioni)
Raffaele Pelli - Via San Martino a Quona, 7 - 50065 Pontassieve (FI) - Tel. 055/8304854

• Vendo espansione 28K per Commodore Vic 20
De Marco Maria Rosa - Via P. Bertazzi, 41 - Cigliano (VC) - Tel. 0161/433476

• Vendo o cambio più di 120 favolosi giochi per Vic 20 in versione base o espanso. Per ricevere lista programmi, inserire L. 500 per spese postali, o la propria. Inoltre cerco penna ottica per Vic 20 a prezzo trattabile. Esigo ed offro la massima serietà. Scrivere per accordi a:
Nicola Rigo - Viale Vittoria, 30/A - 38068 Rovereto (TN) - Tel. 0464/35170

• Attenzione attenzione, vendo fantastici programmi per Vic 20 o 64 a sole L. 1.000 cad. Per acquisti di oltre 20 giochi solo L. 500 cad. Richiedere la lista o le liste a:
Alberotanza Massimo - Via Tripoli, 12 - Bari - Tel. 442131

• Vendo Vic 20 + registratore + joystick + tantissimi giochi, il tutto a L. 200.000 (valore reale L. 300.000) oppure scambio con consolle Coleco Vision in buone condizioni. Massima Serietà.
Colombo Federico - Via Mazzini 4/A - Novate Milanese (MI) - Tel. 3566662

• Compro espansione per Vic 20 selezionabile 8K RAM. Telefonare ore pasti a:
Di Giacomo Alessandro - Via Umberto Saba, 12 - Roma - Tel. 5014988

• Vendo Commodore Vic 20 + registratore + 200 giochi + espansione 16K + joystick Spectravideo a L. 300.000. Vendo anche separatamente.
Biosa Salvatore - Via A. Moro, 11 - Nuoro - Tel. 0784/200151

• Cerco: Olimpiadi, Calcio, Tarzan, Formula 1, Popeye per Vic 20 inespanso
Ore serali (21.00-21.30)
Nardelli Giuliano - G. Bruno, 19 - Roma - Tel. 3584543

• Vendo Commodore Vic 20 + 50 videogames su cassette tra cui: King Kong, Pac man, Visitors, ecc. ecc. + joystick + 15 riviste e libri + manuali a L. 300.000 trattabili
Giovanni Reccia - Via Trieste, 2 - Fratta Maggiore (NA) - Tel. 081/8802616

• Vendo Vic 20 + registratore + garanzia e varie riviste Program, Arcadia, Playgames, con le cassette + utility + un libro di programmi + istruzioni antenna trasformatore + il numero di Video Basic. Vendo il tutto a L. 360.000. Telefonare ore 14.30-15.30 (acquistato 8 mesi fa)
Vendo programmi per il Vic 20 a L. 1000, tra i quali: Dama, Guerre Stellari, l'uomo del labirinto, ecc. In omaggio 1 ogni 10 programmi. Orario: dopo le 15.000
Dario Pellizzari - Corso Amedeo di Savoia, 178 - Napoli - Tel. 346860

• Cerco qualcuno che abbia giochi per il Vic 20 tipo: Tarzan, Zaxxon, Decathlon, Calcio, Popeye. Telefonare ore pasti.
Patrick di Stefano - Via Onorato Vigliani 87/10 - Torino - Tel. 6190385

• Vendo cassette con programmi per Vic 20 espanso e non, compresi programmi inediti e riproduzioni di cartridge: 10 programmi a L. 30.000, 25 programmi a L. 50.000, 50 programmi a L. 75.000, 100 programmmi a L. 100.000. Massima serietà
Verdelli Cristina - Via Paolo Uccello, 22 - 52100 Arezzo - Tel. 0575/33608

• Cerco joystick o paddles. In cambio cedo 27 programmi per Vic 20 (su nastro) sia giochi che utility. Telefonare dopo le ore 18 o scrivere a:
Fruttero Marcello - Via Valle Andrea, 2 - Mombello (TO) - Tel. 9875127

• Compro espansioni da 3/8/16K ad un prezzo trattabile, inoltre regalo un libro di videogiochi, tutto da leggere.
Fabio Gonella - Via Pellier, 7 - Pino Torinese (Torino) - Tel. 011/840363

• Vendo Vic 20 + registratore Commodore + 160 giochi e utility + joystick + 30 riviste con listati + cartridge "scacchi", tutto al prezzo di L. 230.000 trattabili.
Federico Calabresi - Via Carlo Dossi, 45 - Roma - Tel. 822758

• Cerco espansione per Vic 20 da 3/8/16K a prezzo trattabile. Telefonare ore 14-15 a:
Nicola - Via III Drusin, 5 - Pordenone (PN) - Tel. 0434/366591

• Eccezionale!!! Vendo più di 100 giochi su cassetta per Vic 20 a L. 1000 la cassetta, tra cui programmi playgames, ecc.
Rustici Lorenzo - Via Chiarugi, 7 - 50100 Firenze - Tel. 664551 (ore 14-15.30 e 20-21)

• Vendo Vic 20 (L. 199.000 + iva) + registratore (L. 120.000 + iva) + 1 cartuccia (L. 49.000) + i numeri di Program (n. 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 ed altri) + joystick (L. 30.000), tutto a L. 350.000 trattabili. Telefonare e scrivere a:
Reggiani Luca - Via Banchieri, 53 - Modena - Tel. 372992

• Vendo Vic 20 con vari giochi + molte riviste con programmi + 3 cartridge e cassette per registrare a sole L. 150.000 intrattabili.
Matteo - Via San Mamete, 42 - Milano - Tel. 1568100

• Super occasione!!! Vendo Vic 20 + registratore + esp. 8K + esp. 3-8-16K + joystick + introduzione al basic vol. 1 e 2 + 24 lezioni "Conoscere il computer direttamente dal computer" + 1 cartridge + tantissimi giochi (circa 160 tra i più famosi) a L. 550.000 trattabili.
Maurizio Rossi - Via San Pietro, 12 - 33010 Ospedaletto (UD)

• Compro espansione per Vic 20 da 3-8-16K regolabile, in cambio pago L. 10.000 + 1 word processing per Vic 8/16K (valore L. 100.000) + programma simile a "turbo tape", ma più versatile e per Vic 8K, (valore L. 50.000) + 8 giochi da bar eccezionali per Vic con o senza espansione.
D'Aloisio Cristian - Via G. D'Annunzio, 8 - 66050 Liscia (Chieti)

• Cerco espansione da 16K RAM per Vic 20 a prezzi modici. Telefonare ore pasti a:
Rossinelli Igor - C.so Monte Cuccom 137 - Torino - Tel. 339779

• Vendo per Vic 20 cartridge "Mole Attack" a sole L. 10.000
Per ulteriori informazioni scrivere o telefonare a:
Fabio Spetrini - Via Ponti Rossi, 200 - Napoli - Tel. 081/7514213

COMPUTER SCHOOL SERIES

Matematica Fisica · Inglese Ragioneria

e via via tutte le altre materie con il **Computer**

Per ogni materia un volume pratico e specifico per il vostro computer ideato e realizzato secondo gli attuali programmi scolastici.

Uno studio più razionale e meno faticoso!

Cambiate la vostra scuola, mettete il computer al vostro servizio!

IN EDICOLA E IN LIBRERIA

OGNI VOLUME di 128 pagine LIRE 8000

IN LIBRERIA A SETTEMBRE

GREMESE EDITORE

GREMESE EDITORE

88, Via Virginia Agnelli - 00151 ROMA

TRA UN MESE IN EDICOLA IL N. 17 DI

PROGRAM

CON ALTRI 10 NUOVISSIMI VIDEOGIOCHI CHE GIRANO SUL "VIC 20" E SULLO "SPECTRUM"

ASSOLUTAMENTE DA NON PERDERE!!